DUNE™

DEUTSCH





INHALT

Der Wüstenplanet

Entwickelt von CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Leitung: Philip Ulrich

Regie: R. Herbulot

Produzent: J.M. Lefranc

Grafiken und Animationen:

J.J. Chaubin / D. Bouchon / S. Ty

Programmierung: R. Herbulot / P. Dublanchet

Soundkarten-Musik und Soundeffekte: S. Picq

Digitale Musik: S. Picq / Philip Ulrich

EINLEITUNG

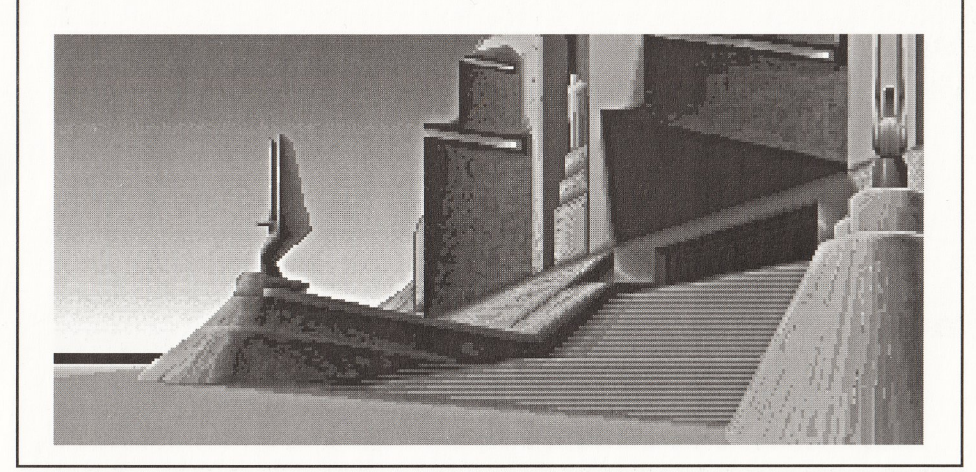
Arrakis, der dritte Planet von Canopus - auch der Wüstenplanet genannt - ist eine so unwirtliche und öde Welt, daß organisches Leben darauf unmöglich scheint. Auf diesem Planeten mit seinem grausamen Klima können die Bodentemperaturen leicht 350° erreichen, und Fauna und Flora müssen ums Überleben kämpfen. Der Planet ist, abgesehen von den Polen, mit endlosen Sanddünen bedeckt, die nur ab und zu von schroff aufragenden Felsen unterbrochen werden. Dazu gibt es riesige Flutsandbecken, und die Luft ist oft gesättigt mit Sandkörnern, die auch in das kleinste Maschinenteilchen eindringen. Häufig jagen ohne jegliche Vorwarnung schwere Sandstürme mit hohen Windgeschwindigkeiten über die Ebenen und begraben alle Lebewesen unter sich, die nicht rechtzeitig Schutz suchen konnten.

Dennoch gibt es Leben auf Arrakis - kleine, unterirdisch lebende Tiere können in diesem Hochofenklima fortbestehen: die Känguruhmaus, der Wüstenfuchs, der Wüstenhase, die Sandschildkröte sowie unzählige Insektenarten, die sich in der glühenden Hitze wohlfühlen. Und dann gibt es noch die Sandwürmer - Schai-hulud, "die alten Männer der Wüste" - riesige Würmer, die eine Länge von mehreren hundert Metern erreichen können. Jeder Wurm verteidigt eifersüchtig sein Territorium; er kann sich mit großer Geschwindigkeit über den Sand bewegen oder sich durch den Untergrund bohren, um alles, was Schwingungen erzeugt, anzugreifen. Auf Arrakis gibt es auch intelligentes Leben, das Stammesgeschlecht der Fremen, das im steten Kampf gegen die Elemente zu einer kargen Lebensführung gezwungen ist. Die Fremen sind verwegen, lieben ihre Unabhängigkeit und sind sofort an ihrer blauen Augenfarbe erkennbar, die durch das nur auf diesem Planeten vorkommende Gewürz Melange hervorgerufen wird. Wasser ist die kostbarste Substanz auf Arrakis, und die Fremen versuchen, es unter allen Umständen zu bewahren. Sie tragen deshalb einen speziellen Anzug, der die Körperflüssigkeiten sammelt und zur Wiederverwendung aufbereitet. Mit Hilfe eines Filter- und Wärmeaustauschverfahrens können die Destillanzüge vom Körper ausgeschiedenes Wasser wieder verwerten. Aufgrund der enormen Bedeu-

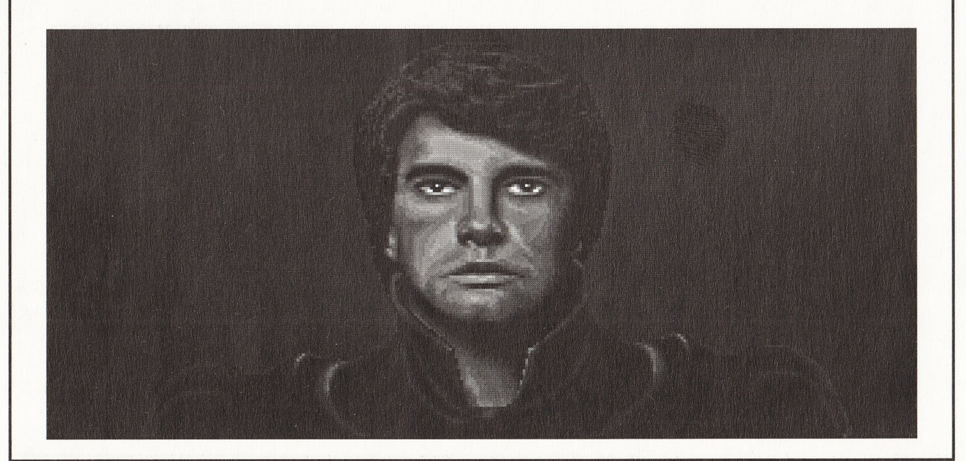
tung, die das Wasser im Leben der Fremen hat, haben sich viele Rituale und Überlieferungen gebildet, bei denen Wasser im Mittelpunkt steht. Die Körperflüssigkeiten eines Individuums werden als dem Stamm gehörend betrachtet und daher beim Tod des Individuums in einem rituellen Vorgang dem Körper des Toten entzogen und aufbewahrt, während das Ausspucken als ein Zeichen des Respektes gilt.

Jahrhundertelang kämpften die Fremen lediglich um ihr Überleben, doch eines Tages kam ein Mann nach Arrakis, der einen Traum mitbrachte und damit das Leben der Fremen und ihre Umwelt für immer veränderte. Pardot Kynes war ein Ökologe, vom Imperator nach Arrakis gesandt, um dort Forschungsarbeiten durchzuführen. Kynes erkannte sofort, daß der Planet unerhörtes Veränderungspotential aufwies und den Bewohnern ein besseres Leben ermöglichen konnte. Kynes entwarf seine Vision einer Welt, die mit Vegetation bedeckt ist und Wasser im Überfluß besitzt. Von Kynes' Begeisterung und seinem Glauben an die Verwirklichung des Traums mitgerissen, machten die Fremen sich daran, die Wüste zu erobern, indem sie Auffangbecken bauten, die unterirdisches Wasser sammelten, und Windfallen aufstellten, die die Luftfeuchtigkeit auffangen sollten.

Niemand begibt sich freiwillig auf einen Planeten wie Arrakis - oder? Einen guten Grund gibt es - die nur auf diesem Planeten vorkommende Substanz, Gewürz oder Melange genannt, die momentan zu einem Preis von 620.000 Solaris pro Dekagramm verkauft wird. Das



Gewürz, das einen zimtähnlichen Geruch ausströmt, wird in einem komplizierten und zum Teil noch unerforschten Prozeß durch die Sandwürmer gebildet und wie Erz abgebaut. Das Gewürz hat lebensverlängernde Eigenschaften und angenehme Nebenwirkungen, doch der eigentliche Grund für seinen hohen Wert ist seine Fähigkeit, die Navigation im tiefen All zu ermöglichen. Aus diesem Grund erfreut sich das Gewürz großer Beliebtheit und Nachfrage bei allen Völkern des Universums, das wie ein riesiges Feudalreich von einem allmächtigen Autokraten und einer gigantischen Korporation, die sich in den Händen mehrerer Häuser befindet, regiert wird. Der Imperator verleiht die Schürfrechte, die von allen sehr begehrt sind. Als der Imperator dem Haus der Atreiden, die seit vielen Generationen auf Caladan wohnten, die Schürfrechte anbot, konnten diese das Angebot nicht ausschlagen - besonders, da diese Rechte einst ausschließlich in den Händen des Hauses Harkonnen lagen, der eingeschworenen Feinde der Atreiden, die schon seit mehreren Generationen eine Fehde oder "Kanly" gegen sie führen. Bisher haben nur die Harkonnens von der Gewinnung des Gewürzes profitiert, während die Fremen als Sklaven zu seinem Abbau herangezogen wurden.



Die Atreides konnten sich diese Chance, die Schürfrechte auf Arrakis zu erwerben, nicht entgehen lassen, obwohl sie sich bewußt waren, daß dort Mißtrauen, Verrat und Konflikt auf sie warteten.

So verlegte der Herzog Leto sein Haus auf den Planeten Arrakis, zusammen mit seiner Frau Jessica und seinem fünfzehnjährigen Sohn Paul. Dieser zeigte trotz seiner jungen Jahre gute Führungs- und Kampfeigenschaften, aber er besaß auch besondere Kräfte, Kräfte, die er selbst nicht genau verstand und die ihm seine Mutter vererbt hatte, die aus der mächtigen weiblichen Sekte der Bene Gesserit stammte. Diese Kräfte mußte er weitaus eher einsetzen, als man geahnt hatte...



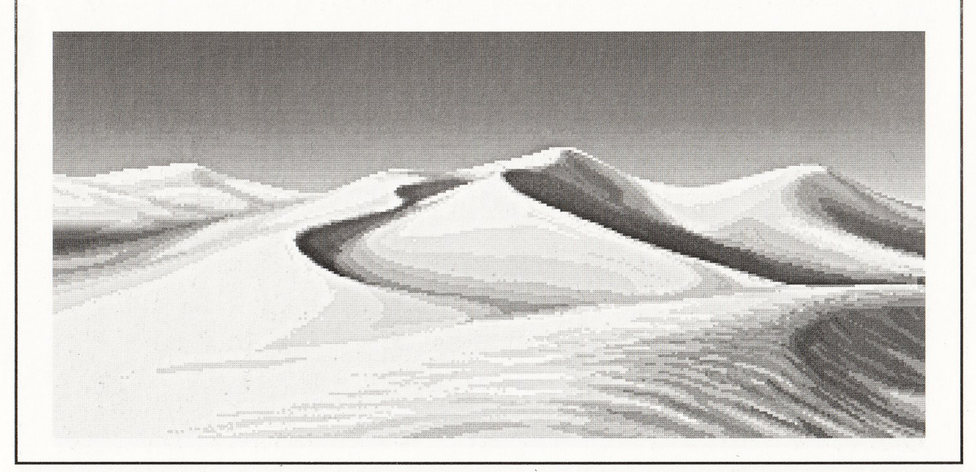
FRANK HERBERT

DER MESSIAS DES WÜSTENPLANETEN

"Anpassung oder Tod, das ist die erste Lebensregel."

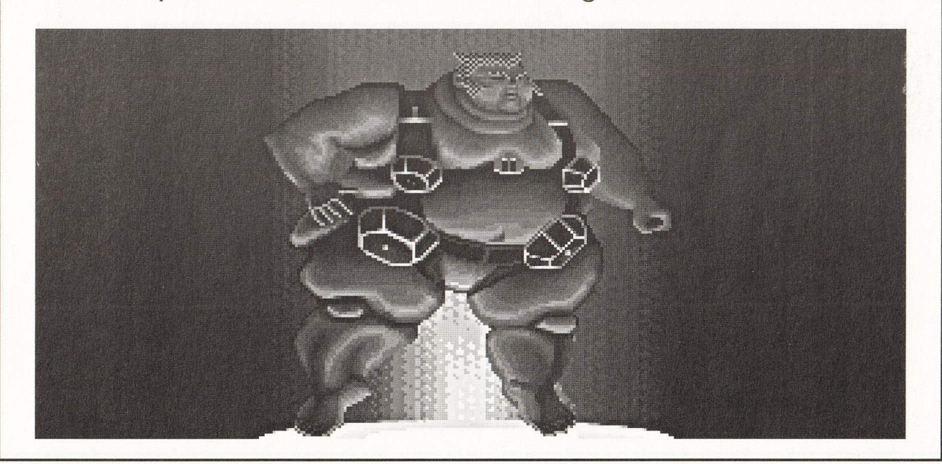
Frank Herbert wurde 1920 in Tacoma im Staate Washington geboren und besuchte die University of Washington in Seattle. Bevor er sich ganz dem Schreiben zuwandte, war er in einer Reihe von Jobs tätig, als Fotograf, Austernfischer, Überlebenstrainer und Journalist in verantwortlicher Position bei einer Zeitung in San Francisco.

Herbert begann erst spät, Science Fiction-Kurzgeschichten zu schreiben, die in verschiedenen, diesem Genre gewidmeten Zeitschriften und Magazinen veröffentlicht wurden. Die erste Geschichte, mit dem Titel "Looking for Something", erschien im Jahre 1952. Im Laufe der nächsten zehn Jahre schrieb er mehrere Kurzgeschichten für verschiedene Zeitschriften wie auch seinen ersten Roman "The Dragon and the Sea", der, wie alle guten Science Fiction-Geschichten verschiedene Entwicklungsstränge von Atom-U-Booten vorwegnahm. Erst mit seinem Kurzroman "Dune World" erlangte Herbert im Jahre 1964 größere Aufmerksamkeit. Diesem folgte "The Prophet of Dune", und 1965 vereinigte Herbert beide Erzählungen zum Roman "Der Wüstenplanet", der ihm zwei der bekanntesten Auszeichnungen, die die



Science Fiction-Welt zu vergeben hat, einbrachte: den Hugo-Preis und den ersten Nebula-Preis. An den großen Erfolg des Romans schlossen sich fünf weitere Bände an, in denen Herbert die außergewöhnliche soziale und religiöse Ökostruktur, die er für den "Dune"-Zyklus entworfen hatte, weiter ausbaute: "Herr des Wüstenplaneten", in dem die Geschichte Paul Atreides zu einem katastrophalen Ende geführt wird; "Die Kinder des Wüstenplaneten", in dem das Schicksal von Pauls Schwester Alia und ihren beiden Kindern Ghanima und Leto erzählt wird. Diesen Bänden folgten in den 80er Jahren "Der Gott-Kaiser des Wüstenplaneten", "Die Ketzer des Wüstenplaneten" und "Die Ordensburg des Wüstenplaneten", die die Entwicklung auf Arrakis mehrere Jahrtausende nach der ursprünglichen Ankunft Pauls auf dem Planeten beschreiben.

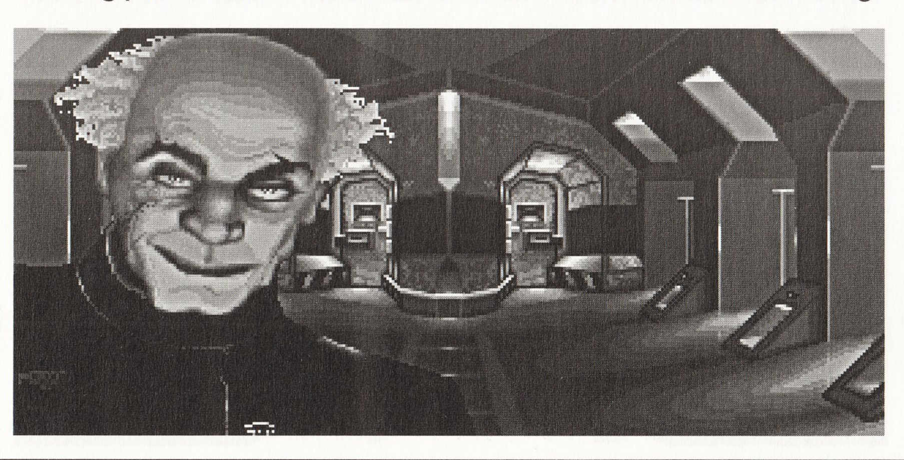
Frank Herbert starb im Jahre 1986 im Alter von 65 Jahren, doch wurde der Verkauf seiner Bücher dadurch nicht beeinträchtigt. Bisher wurden 3.000.000 Exemplare von "Der Wüstenplanet" weltweit verkauft, und 27 Jahre nach der ersten Veröffentlichung gilt es noch immer als der in diesem Genre bisher gelungenste Versuch, ein überzeugendes neues Weltsystem zu schaffen - Arthur C. Clarke hat es mit Tolkiens "Der Herr der Ringe" verglichen. Der Planet, sein Ökosystem und die darauf aufbauende sozio-ökonomische Infrastruktur sind glaubwürdig dargestellt. Herberts Ideen wurden in unzähligen Büchern, Filmen und Comics aufgegriffen - und nun auch im Bereich der Computerspiele. "Der Wüstenplanet" ist das erste Interaktionsspiel, das Frank Herberts Ideen und Erzählungen in dieses Medium umsetzt.



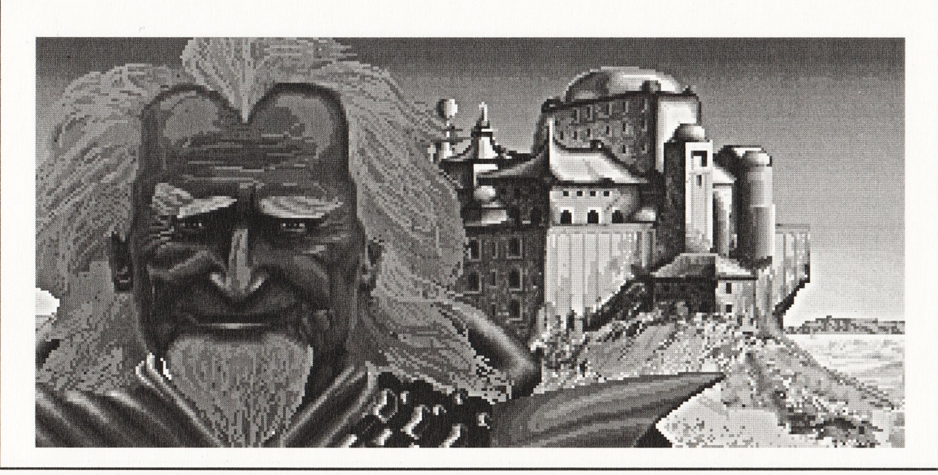
DER FILM

1984 - Regie: David Lynch

In den Hauptrollen: Kyle MacLachlan, Francesca Annis, Jürgen Prochnow, Brad Dourif, Jose Ferrer, Kenneth MacMillan, Linda Hunt, Sean Young, Sting, Max von Sydow und Freddie Jones. Nach dem überwältigenden Erfolg, den der Film "Bladerunner", der auf Philip K Dicks Roman "Do Androids Dream of Electric Sheep" beruhte, 1981 an den Kinokassen und in der Meinung der Filmkritiker darstellte, wurde die Übertragung von Herberts Hauptwerk auf die Leinwand erwogen. Ridley Scott, der Regisseur des "Bladerunner", Roger Corman und auch Alexander Jodorowsky wurden als Regisseure in Betracht gezogen, doch fiel die Aufgabe schließlich David Lynch zu, der vor allem durch die Kultfilme "Eraserhead", "Blue Velvet" und "Wild at Heart" bekannt geworden ist und sich mit "Das Geheimnis von Twin Peaks" auch auf dem Bildschirm als einfalls- und erfolgreicher Regisseur erwies. Lynch plante ein ehrgeiziges Projekt, für das 50 Millionen Dollar veranschlagt wurden und an dem viele bekannte Hollywood-Stars beteiligt waren. Herbert und Lynch trafen sich im Laufe der Arbeiten am Film und stellten sehr schnell fest, daß der Film nicht den gewünschten Überraschungserfolg erzielen würde, da George Lucas' "Star Wars", seit 1977 als Klassiker des Genres angesehen, viele Gemeinsamkeiten mit "Dune" aufzuweisen schien, ohne jedoch Herberts Namen zu nennen. Autor und Regisseur zählten nicht weniger als 16 Berührungspunkte zwischen den beiden Filmen, doch wurde dies nicht weiter verfolgt.



Ironischerweise war Lynch 1984, also ein Jahr vorher, der dritte Teil der "Star Wars"-Trilogie, "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" angeboten worden. Kyle MacLachlan, inzwischen als Agent Cooper in "Twin Peaks" berühmt, übernahm die Rolle des Paul Atreides in diesem 140 Minuten langen Film, der nach den Wünschen des Produzenten Dino De Laurentiis eigentlich noch länger hätte sein sollen. Auch Herbert selbst, der eine Mini-Serie fürs Fernsehen vorgezogen hätte, war dieser Ansicht. Er wurde während der Dreharbeiten in Mexiko als Ratgeber herangezogen. Eine längere Version des Films (190 Minuten) wurde später, entgegen Lynchs Wünschen, für das Fernsehen produziert. Der Film beginnt mit einem Voice-Over, in dem die Tochter des Imperators, Prinzessin Ursula, den Kosmos des Jahres 10.191 und die taktische Bedeutung des Planeten Arrakis beschreibt. Danach werden die handelnden Personen und das Feudalsystem, das für die Handlung von zentraler Bedeutung ist, in einer längeren Sequenz vorgestellt. Die zweite Hälfte des Films ist mit atemberaubender Handlung gefüllt, wohl um die etwas langsamere erste Hälfte auszugleichen. Die herrlichen Sets, vom Oscarpreisträger Carlo Ramballi entworfen, sowie Gestaltung und Kostüme, dem feudalen Italien nachempfunden, sind in vieler Hinsicht der klassischen Serie "Flash Gordon" verpflichtet, doch gelingt es dem Film nicht immer, den Gehalt des Romans auf die Leinwand zu übertragen, denn viele Ideen und Einzelheiten mußten ausgelassen werden. Eine ausführliche Beschreibung der Arbeiten an dem Film und des fertigen Produkts findet sich in Ed Nahas "The Making of *Dune*".



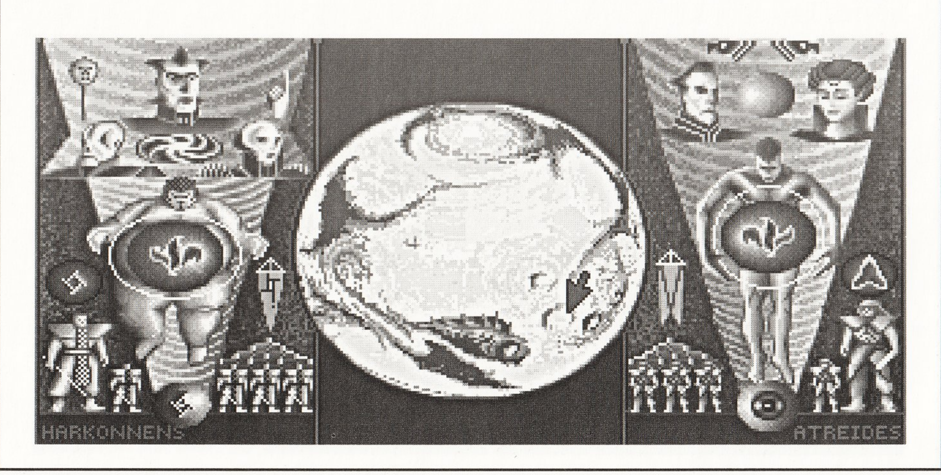
CRYO

MITWIRKENDE von Philip Ulrich, Cryo

CRYO ist ein Kommunikationswerkzeug, das in Frankreich entwickelte und hergestellte Produkte dem Weltmarkt vorstellen soll.

CRYO ist das Gesicht einer jungen Frau. In einem selbstregulierenden Tieftemperaturbehälter schlafend, ist sie auf der Reise in ein anderes Zeitalter in unserer Gegenwart angekommen. Was ist ihre Vergangenheit? Was hat das Schicksal mit ihr vor? Kann sie aus ihrem zeitlosen Schlaf ohne Schaden erweckt werden? Worin besteht ihre geheimnisvolle Faszination, von der alle, die in ihre Nähe kommen, unweigerlich berührt werden? Eine endlose Reise, Magie, Schönheit, Technologie, Abenteuer und Geheimnisse; die Kommunikationen von CRYO sind vielfältig.

CRYO steht für beständig hohe Qualität. Ein Design, das auf Stärke vertraut und friedlich wie die umhüllende tiefe Nacht ist. Ein Konzept, das dem neuen Zeitalter verpflichtet ist, zuversichtlich in die Zukunft blickend, offen für neue Ideen, musikalische Gestaltung und nicht endende Visionen. CRYO bietet der kommenden Generation von Software-Designern neue Möglichkeiten: Grafiker, Komponisten, Autoren, Programmierer, Leiter, Toningenieure und Special Effects-Spezialisten. Sie alle werden unserer Phantasie in der Welt von morgen neue Horizonte eröffnen.



DIE MITARBEITER AM "WÜSTENPLANETEN"

DIDIER BOUCHON

Hätte Gott ohne ihn den Menschen in der gleichen Gestalt geschaffen? Didier ist jederzeit am Glitzern des kosmischen Staubs auf seiner schwarzen Lederjacke erkennbar und verändert alles, was ihm über den Weg läuft. Zahllose Planetensysteme wurden durch seine Hände geschaffen oder geändert. Er ist nicht nur ein Magier des Hyperraums und Verführer hilfloser Neuronen, sondern hat auch die Position eines Betreuers für Spezialeinsätze inne. Kommandeur (Ex-Kapitän) Blood sagte über ihn: "DADA/HAHA/HUHU/HAHA".

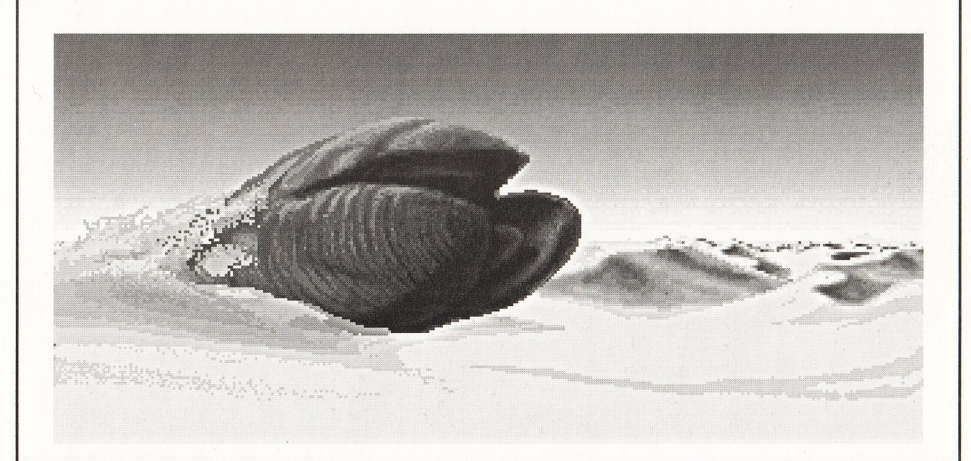
CORPO WWs kryogene Partikel haben seine lang verborgenen Psi-Kräfte offenbart: er kann unbekannte Wellen simultan dekodieren.

Bisherige Spiele: "Captain Blood", "Purple Saturn Day"

REMI HERBULOT

Das Bewußtsein des dritten Jahrtausends.

Dieses bionische Flipper-As hat der Geschichte der Computerspiele sein untrügliches Zeichen aufgesetzt. Mit Didier Bouchon organisierte er die ersten intergalaktischen olym-



pischen Spiele, in der Nähe vom Saturn. Molekulare Veränderungen, von der CORPO WW-Partikelflut hervorgerufen, verliehen ihm außergewöhnliche Psi-Kräfte: er kann die kompliziertesten Noten spielen, ohne je ein Klavier zu berühren, und spielt Mondgolf ohne den übergroßen Ball, der in der Picardie entdeckt wurde, benutzen zu müssen.

Bisherige Spiele: "Macadam", "Bumper", "Get Dexter", "Get Dexter II", "Purple Saturn Day".

PATRICK DUBLANCHET

Eine interessante Mischung aus Körper und Geist.

Dublanchet ist das bisher gelungenste Beispiel für das Prinzip der Entropie. Seine digitalen Errungenschaften waren für die 80er Jahre richtungsweisend. Dank seiner Bemühungen wurde *Multiple Choice* mit Hilfe der Entwicklung von arboreszenten Formen, die bisher nur in den entlegensten Wäldern von CORPO WW gefunden wurden, ungeahnte Spielerfolge zuteil. Patrick ist fest davon überzeugt, daß interaktive Unterhaltung die wichtigste Kunstform der 90er Jahre darstellt. Die kryogenen Partikel erreichten ihn im Schlaf. Seitdem verbringt er seine Nächte in Sternreisen.

Bisherige Spiele: "Amelie Minuit", "Robbot", "Crash Garrett", "Kult".



JEAN JACQUES CHAUBIN

Das rein Menschliche weit überragend, übt er totale Kontrolle über die biotechnischen Wissenschaften aus; er ist ein Schöpfer.

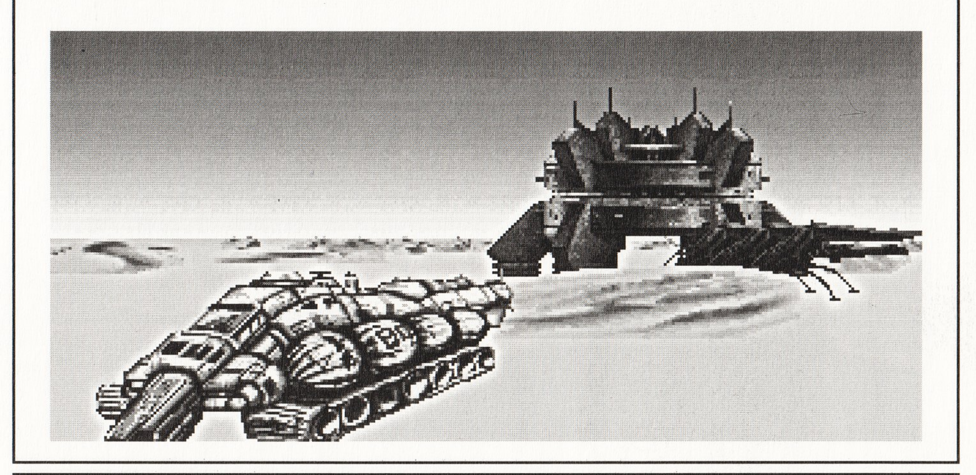
Sein Auge ist so hypersensitiv, daß es Elemente jeglicher Beschaffenheit und Herkunft durch mehrere Lagen materieller Existenz verfolgen kann. Alles schwingt.

Die CORPO WW kryogene Welle verhalf ihm zur Beherrschung von gewaltigen Psi-Kräften: Jeder Traum kann wahr werden, aber auch jeder Alptraum.

SOHOR TY

Bote der Zeit und Brauer von heroischen Tränken.

Fantasy-Spezialisten und Kenner können nur verwundert den Kopf schütteln, daß Sohor den Sprung aus dem unheimlichen Universum der Abenteuer in die Realität geschafft hat. Dies ist ein Geheimnis, das sogar ihm verborgen bleibt. Daß er ein Torbakkan-Magier war, kann nicht bezweifelt werden; die Fortdauer seiner Existenz ist der Beweis. Einer seiner Lieblings-tricks auf Parties ist die Transmutation von eingemachten Feindkörpern in Miniaturfiguren aus Plastik. Nur er ist in der Lage, den sogenannten Toten Hundemenschen von Bulgarien zu beleben.



Der kryogene Partikelsturm gab ihm ungeahnte Psi-Kräfte: Metall in reines Gold zu verwandeln.

STEPHANE PICQ

Ihr Führer auf der Reise durch das Bewußtsein.

Picq, Erzeuger digitalisierter Ekstase, Seher des neuen Zeitalters, gestaltet harmonische Architekturen voller mysteriöser Fremdheit und Macht. Seine Tonpalette weist präkognitive Empfindsamkeit auf. Ein neuer Puls, eine Vision, die durch neue Technologien zu einem brillanten Leben erweckt wird.

Der kryogene Frequenzstaub hat ihm Psi-Kräfte verliehen, denen selbst das phantasiereichste Vorstellungsvermögen staunend gegenüber steht: Picq kann mentale Übertragungen von fernen Sternen empfangen und uns mit Hits aus der entferntesten Galaxis erfreuen...

Bisherige Spiele: "Lombrix", "Bubble Ghost", "Birdie", "Kult", "Purple Saturn Day", "Crash Garrett", "Get Dexter".



LADEANWEISUNGEN

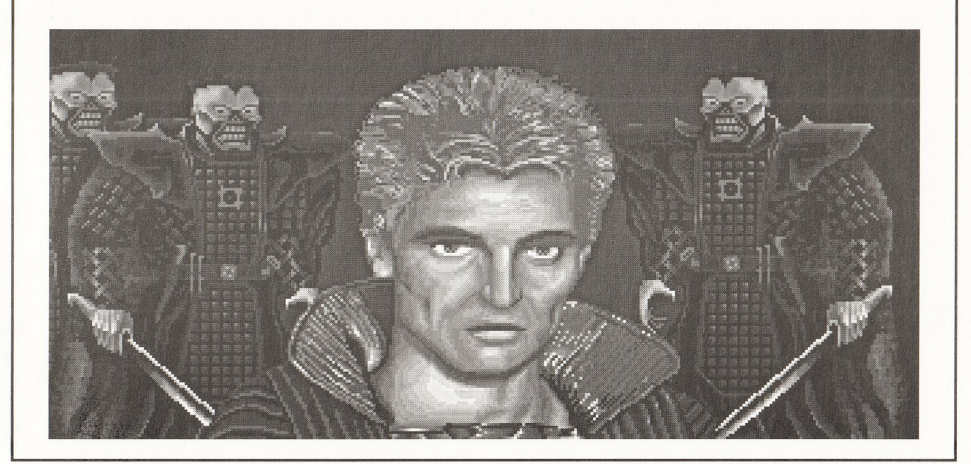
Amiga:

Computer abschalten. Spieldiskette 1 in df0: eingeben und den Computer einschalten.

PC:

Das Spiel kann nur von der Festplatte gespielt werden. Fertigen Sie Sicherungskopien der Originaldisketten an und verwahren Sie sie an einem sicheren Ort.

Für die Installation auf die Festplatte geben Sie die Spieldiskette 1 ins Laufwerk, tippen 'install' ein und folgen dann den Anweisungen auf dem Bildschirm. Dort erhalten Sie auch Hinweise, wie Sie das Spiel für Ihr Computersystem konfigurieren können.



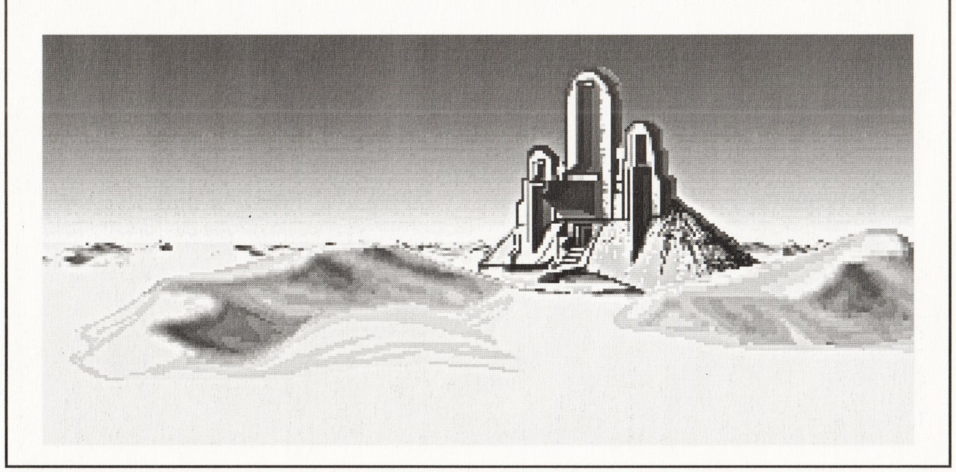
SPIELANWEISUNGEN

WORUM ES IN DIESEM SPIEL GEHT

Sie übernehmen die Rolle von Paul Atreides, dem Sohn des Herzogs Leto. Sie sind gerade mit Ihrer Familie auf dem Wüstenplaneten eingetroffen, da der Imperator Ihnen das Recht verliehen hat, die kostbarste Substanz des gesamten Universums abzubauen - das Gewürz Melange. Früher besaßen die Harkonnens, die eingeschworenen Feinde Ihres Geschlechtes, diese Rechte, und sie kontrollieren immer noch ein Drittel des Planeten. In der Rolle Pauls müssen Sie die eingeborenen Bewohner des Planeten, die Fremen, die von den Harkonnens versklavt wurden, für Ihre Sache gewinnen und mit ihnen in einen Krieg ziehen, um den Planeten von allen Harkonnens zu befreien.

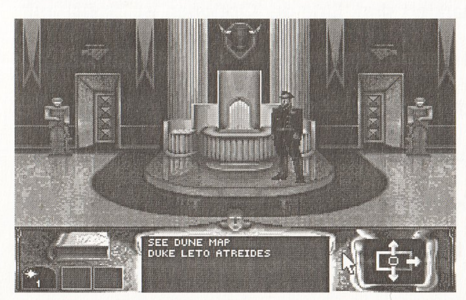
Dieses Spiel ist ein taktisches Abenteuerspiel, und wir werden daher in diesem Handbuch nicht alle Details erläutern. Es liegt an Ihnen herauszufinden, wie Sie die Fremen befreien und die Harkonnens von Arrakis vertreiben können.

Anmerkung: Die Fremen haben eine alte Prophezeiung über einen Mahdi, der kommen und "den Fremen den Weg ins Paradies zeigen wird", und einen Lisan Al Gaib, eine "Stimme aus einer anderen Welt", die die Fremen aus der Sklaverei führen wird.



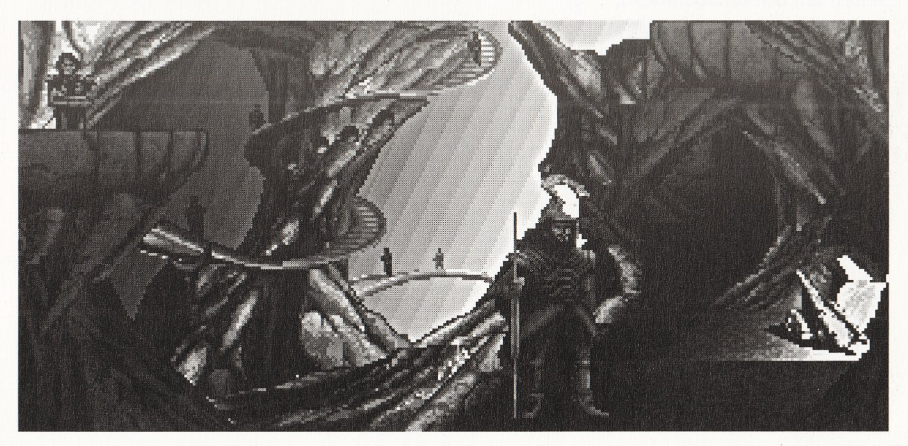
STEUERUNG

Das Spiel wird mit Hilfe von Fenstern und Icons gesteuert, die es dem Spieler ermöglichen, durch Anklicken von Tafeln oder Gegenständen weitere Informationen auf den Bildschirm zu rufen oder Handlungen zu initiieren. Eine Eingabe über die Tastatur ist nicht nötig. Das Spiel kann ausschließlich durch Benutzung der Maus gespielt werden. Der Cursor wird auf diese Weise plaziert, und durch Klicken des linken Mausknopfes können Befehle gegeben werden. Der rechte Mausknopf ruft in bestimmten Situationen weitere Informationen auf den Bildschirm. Vermittels einer Tastatur-Option können Sie den Ziffernblock oder die Richtungstasten verwenden, um durch die vorhandenen Icons oder Optionen zu fahren. Drücken Sie die Leer- oder die Eingabetaste, um eine Option zu wählen. Mit Hilfe der Ctrl- und Richtungstasten kann der Cursor auf jede gewünschte Position auf dem Bildschirm gebracht werden. Der Joystick führt die gleichen Funktionen wie die Maus aus.



DER HAUPTSCHIRM

Pauls Perspektive der Ereignisse nimmt den Großteil des Bildschirms ein, der sich je nach Ort der Handlung ändert. Am unteren Rand des Schirms befindet sich die Hauptkontrolltafel für das Spiel.

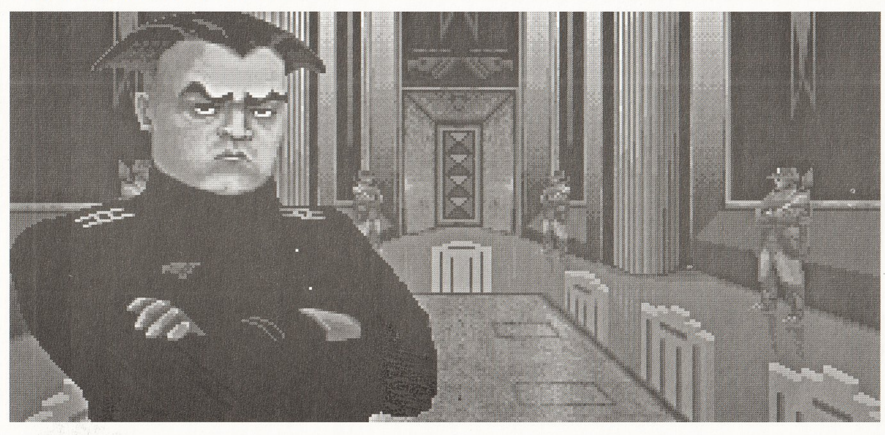


DIE HAUPTKONTROLLTAFEL



Auf der rechten Seite der Hauptkontrolltafel ist ein Kompaß dargestellt, der die vier Himmelsrichtungen markiert (Norden, Süden, Osten und Westen), die Ihnen momentan zur Verfügung stehen. Wenn Sie sich im Palast befinden, wird durch Anklicken des Kompaßmittelpunktes eine Karte aufgerufen, die die verschiedenen Räume des Palastes und den Aufenthaltsort der anderen Personen im Spiel zeigt, wobei Paul durch einen roten Punkt repräsentiert wird.

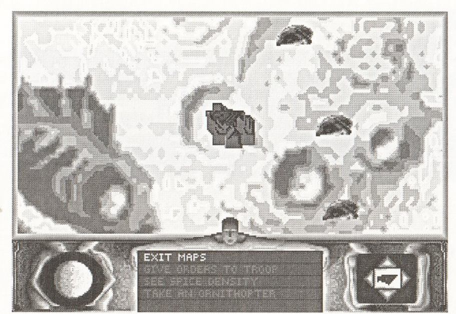
Die Mitte der Tafel ist dem Optionsfenster gewidmet, das die verschiedenen Optionen auflistet, wobei die momentan wählbaren markiert sind. Eine der Optionen ist "Sprich mit mir", d.h. Sie können Personen befragen und ihnen Befehle geben. Oben links befindet sich das Buch-Icon, das Ihre bisherige Geschichte darstellt. Zu Beginn des Spiels gibt es Informationen, in verschiedene Abschnitte aufgeteilt, die das politische System des Planeten, Pauls Rolle darin, die Bedeutung des Gewürzes und das soziale System der Fremen erläutern. Im Laufe des Spiels werden neue Informationen aufgenommen. Klicken Sie die Seiten an, um umzublättern.



Am unteren linken Rand des Bildschirms befinden sich drei verschiedene Umrisse. Ganz links ist ein kleiner Bogen, der die Tageszeit und die bereits vergangenen Spieltage anzeigt. Ein Mond oder eine Sonne geben an, ob es Tag oder Nacht ist. Die beiden anderen Rechtecke zeigen Ihre Begleiter. Bis zu zwei Begleiter können gewählt werden, indem Sie die Option "Komm mit mir" anklicken. Mit Hilfe der entsprechenden Menüoptionen können Sie eine Karte des Planeten aufrufen ("Karte von Arrakis") und mit anwesenden Personen sprechen.

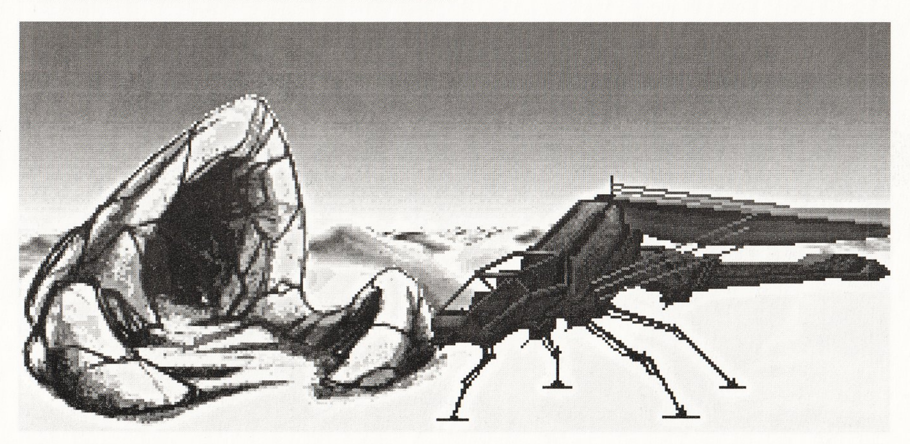
WEITERE STEUERFUNKTIONEN

P - Pause: Wenn Sie in den Spiegel im Schlafzimmer sehen, wird das Spiel angehalten und Sie haben dann die Möglichkeit, das Spiel zu sichern oder neu zu starten. Betreten Sie einen Ort, wird das Spiel automatisch gesichert. Durch Anklicken des Globus auf der Kontrolltafel und durch die Wahl von "Spiel sichern" kann das Spiel ebenfalls gesichert werden.



KARTE DES PLANETEN

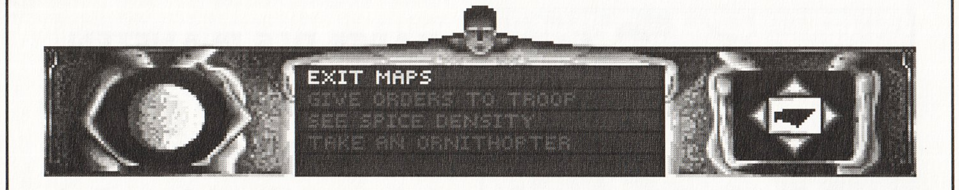
Wenn "Karte von Arrakis" vom Hauptbildschirm gewählt wird, erscheint eine Karte des Planeten, auf der alle bekannten Sietchs oder Höhlen der Fremen gezeigt werden.



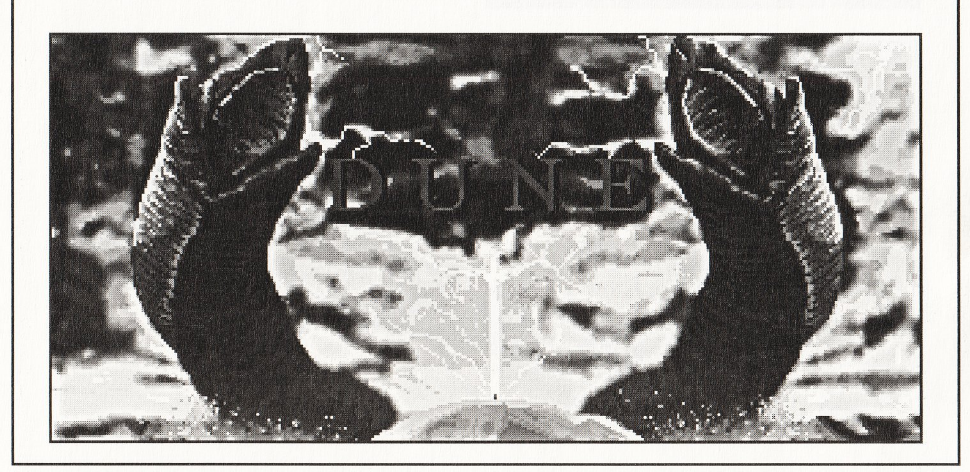
Mit Hilfe des Kompasses kann die Karte weiter aufgerollt werden, um andere Gebiete des Planeten zu überprüfen. Jede kleine Figur repräsentiert einen Truppenanführer - wenn er sich nicht bewegt, sind die Truppen nicht im Einsatz. Hellere Figuren repräsentieren Truppenführer, die nicht auf Ihrer Seite kämpfen. Je nach Aufgabe, die Sie den Truppenführern zuweisen, verändert sich die Farbe der Figuren: gelb - Gewürzabbau, rot - Soldaten, grün - Ökologe. Weitere Erläuterungen finden Sie im Abschnitt "Ökologie" und "Konflikt"

Benutzen Sie den Befehlskasten oder klicken Sie auf den entsprechenden Truppenanführer, um einen Bericht entgegenzunehmen oder Befehle zu geben. Überprüfen Sie mit Hilfe des linken Mausknopfes die verschiedenen Sietchs, um die vorhandene Ausrüstung (ob im Einsatz oder nicht) feststellen zu können. Wenn Sie dieses Sietch noch nicht besucht haben, wird nur der Name gezeigt.

Durch Anklicken des roten Falken wird die Karte auf den momentanen Ort ausgerichtet.



Die folgenden Menüoptionen stehen zur Verfügung:



KARTE AUSBLENDEN - BRINGT SIE ZUM BILDSCHIRM MIt Pauls Perspektive und der Hauptkontrolltafel zurück.

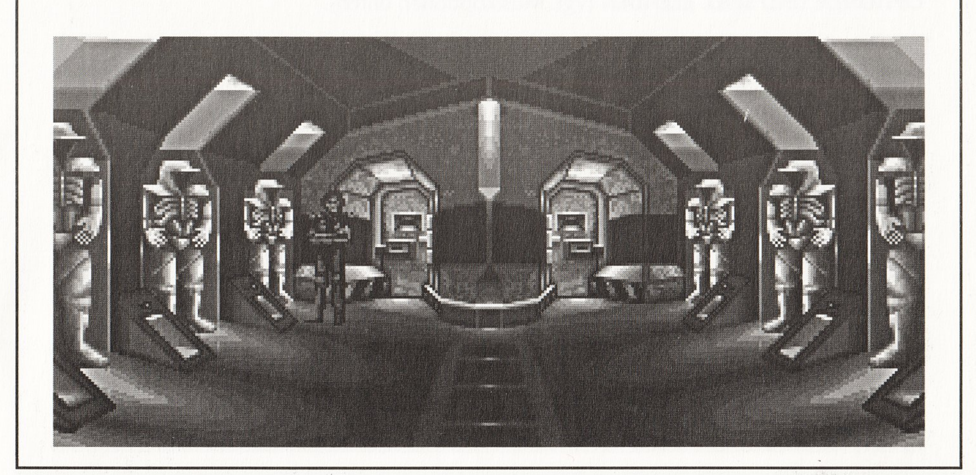
KONTAKT MIT FREMENTRUPPS - Ermöglicht Ihnen, dargestellte Frementruppen zu kontaktieren und ihnen Befehle zu geben.

GEWÜRZDICHTE (zu Beginn des Spiels nicht verfügbar) - Bewegen Sie sich mit Hilfe des Kompasses oder des Cursors am Rand des Fensters auf der Karte umher. Diese Karte mit einer Übersicht über die Gewürzdichte kann auch die den Truppen zugewiesene Aufgabe zeigen, indem die Option "Gewürzdichte" auf "Truppenaufgabe" umgeschaltet wird. Die Aufgabe der Truppen wird durch unterschiedliche Farben angegeben (gelb - Gewürzabbau, rot - Soldat, grün - ökologische Tätigkeiten). Um dieses Fenster wieder zu schließen, klicken Sie einfach das Icon in der oberen linken Ecke des Fensters an.

NIMM DEN THOPTER/RUFE EINEN SANDWURM (die letzte Option steht erst im Laufe des Spiels zur Verfügung) - vgl. unten.

GEWÜRZSUCHER FINDEN - Wenn ein Gewürzsucher für Sie tätig ist, können Sie diese Option anklicken, die automatisch die Position des Trupps zeigt.

Eine Abbildung von Arrakis befindet sich auf der linken Seite der Tafel. Klicken Sie den Globus an, um weitere Optionen aufzurufen (vgl. entsprechenden Abschnitt weiter unten).



DER GLOBUS

Dieser zeigt den gesamten Planeten und erlaubt Ihnen, alle Gebiete im Detail zu überprüfen.

Drehen Sie den Planeten, indem Sie das gewünschte Gebiet auf dem Globus anklicken.

Das Menü bietet Ihnen folgende Optionen:

GLOBUS AUSBLENDEN - Bringt Sie zur Karte von Arrakis zurück.



VGL. ERGEBNISSE - Hier können Sie Ihre bisherigen Erfolge überprüfen. Daten über den Stand der Gewürzlager, Anzahl der Männer in wichtigen Kontrollpositionen und oben Pauls Charisma-Anzeige (vgl. dort). Drehen Sie den Globus, um die Gebiete, die Sie kontrollieren (rot) und die unter der Kontrolle der Harkonnens sind (blau) überblicken zu können. Zu Beginn des Spiels beherrscht Paul ein Prozent des Planeten und die Harkonnens 21 Prozent.

SPIEL SICHERN

SPIEL LADEN

OPTIONEN UND SPIEL BEENDEN (vgl. Musikoptionen unten).



MUSIK - Die Musikoption ermöglicht Ihnen, die Musik ein- oder auszuschalten. Die Musiksequenz kann ebenfalls je nach Spielort oder CD-Stil geändert werden. Im CD-Stil wird jedes Musikstück in einer angegebenen oder zufälligen Reihenfolge gespielt.

Die Musik zu diesem Spiel ist auf CD von Virgin Records erhältlich.

DIE HAUPTPERSONEN

Um mit den in diesem Spiel vorhandenen Personen sprechen zu können, wählen Sie die markierte Person. Ein Bild der betreffenden Person wird dann gezeigt.

HERZOG LETO: Ihr Vater, Oberhaupt des Hauses der Atreides, das im Palast residiert. Wie jeder gute Vater versucht er, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

LADY JESSICA: Ihre Mutter ist eine Frau, die außergewöhnliche Fähigkeiten besitzt - ähnlich wie Sie. Jessica wird Ihnen Ihre Visionen erläutern. Da sie den Palast nie verläßt, kennt sie sich darin so gut wie niemand anders aus.

DUNCAN IDAHO: Ihr bester Freund und Vertrauter der Familie. Er ist auch für die Gewürzlager verantwortlich und wird Sie bei der Verschiffung des Gewürzes beraten.

THUFIR HAWAT: Der Mentat und Stratege der Familie

GURNEY HALLECK: Ein Lehrmeister, der in allen militärischen Fragen guten Rat geben wird. Sein Charme und seine Intelligenz machen ihn zu einem guten Unterhändler.



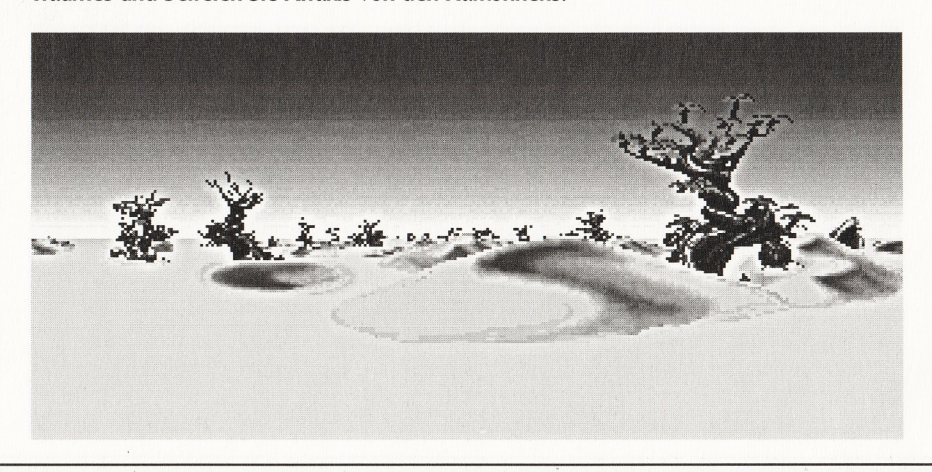
DER IMPERATOR: Shaddam IV, Oberhaupt des gewaltigen Feudalreiches und mächtigster Mann in diesem Spiel, den man besser nicht erzürnen sollte. Er könnte dann nämlich seine gefürchteten Sardaukar-Truppen ausschicken.

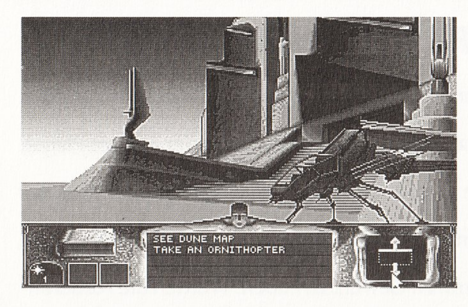
STILGAR: Der Anführer der Fremen, ein Mann, dem alle Fremen großen Respekt entgegenbringen und bedingungslos folgen. Bevor Sie Fementruppen aufstellen können, müssen Sie erst mit ihm Kontakt aufnehmen.

KYNES: Der große Planetologe und Ökologe. Kynes ist der einzige, dessen Vision und Wissen groß genug sind, um Arrakis von einer Wüste in einen fruchtbaren Planeten mit Wasser und Vegetation im Überfluß zu verwandeln.

DIE FREMEN

Sie sind die ursprünglichen Bewohner von Arrakis, ein furchtloses, freiheitsliebendes Volk, das sich der unwirtlichen Umwelt des Planeten angepaßt hat, indem sie z.B. einen Schutzanzug entwickelt haben, Destillanzug genannt, der die Körperflüssigkeiten bewahrt. Die Fremen leben in Höhlen, die Sietchs genannt werden. Da sie unter den Harkonnens sehr gelitten haben, ist ihr Bestreben auf Befreiung ausgerichtet und sie können leicht für Ihre Seite gewonnen werden. Die Fremen haben einen Traum: Sie wollen den Wüstenplaneten mit einer dichten Vegetationsdecke überziehen. Helfen Sie den Fremen bei der Erfüllung ihres Traumes und befreien Sie Arrakis von den Harkonnens.





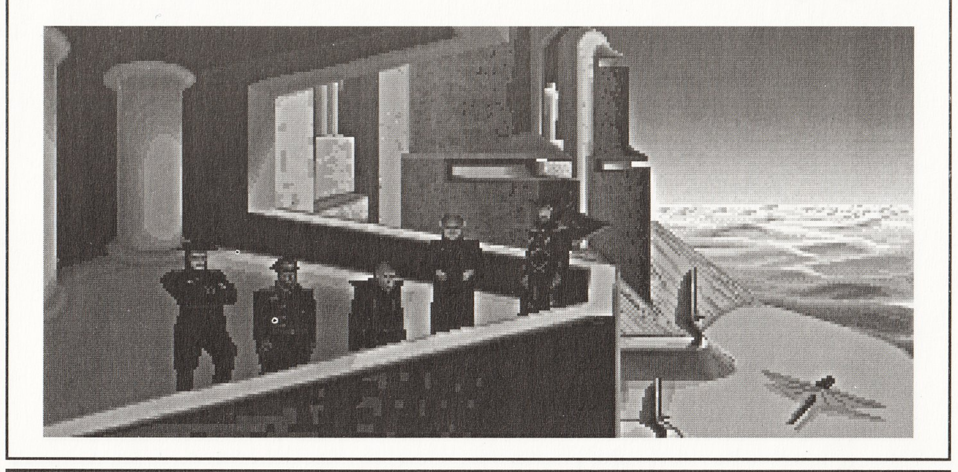
TRANSPORT

Zu Beginn des Spiels können Sie sich nur mit Hilfe eines Ornithopters, einem Helikopter mit Flügeln fortbewegen. Der Ornithopter wird Sie an jeden beliebigen Ort auf Arrakis bringen. Wird der Ornithopter gewählt, erscheint ein Schirm mit einer Karte und einer Kontrolltafel. Der Richtungscursor in der unteren rechten Ecke rollt die Karte weiter auf. Um einen Zielort zu wählen, z.B. ein Sietch, bringen Sie den Zeiger über den Höhleneingang und klicken den linken Mausknopf. Die oberste Zeile wird nun die Richtung oder den Namen des Sietch anzeigen, zu dem Sie sich begeben wollen. Anmerkung: Seien Sie vorsichtig, wenn Sie sich in Harkonnen-Gebiet wagen.

DER PALAST

Das Spiel beginnt im Palast, der nun von Ihrer Familie bewohnt wird. Sie können entweder den Palast erkunden oder einen Ornithopter besteigen, um den Planeten zu erforschen.

Anmerkung: Der Palast wurde vorher von Baron Harkonnen und seinem Gefolge bewohnt. Sie könnten einige unliebsame Geschenke zurückgelassen haben ....



DAS GEWÜRZ MELANGE

Das wertvollste Handelsobjekt des Universums. Der Imperator hat dem Haus der Atreiden die lukrativen Schürfrechte für dieses Gewürz vergeben - und Arrakis ist der einzige Planet, auf dem diese wertvolle Substanz gefunden wurde. Im Austausch gegen die Vergabe der Rechte erwartet der Imperator einen bestimmten Anteil an der Ausbeute; daher ist es für die Atreiden wichtig, immer einen gewissen Vorrat an Gewürz zu haben. Werden die Forderungen des Imperators nicht erfüllt, kann es leicht geschehen, daß er seine Sardaukar-Truppen ausschickt. Erhält der Imperator jedoch eine großzügige Ladung Gewürz, ist er, wenigstens für kurze Zeit, zufriedengestellt.

GEWÜRZABBAU

Die Fremen können zum Abbau des Gewürzes herangezogen werden.

Melange wird durch Abbau gewonnen. Durch Besuche in zahlreichen Sietchs und durch direkte Kontakte mit den Anführern der Fremen kann Paul die Männer der Fremen überreden, ihm bei der Gewürzgewinnung zu helfen. Dazu muß die Option "Truppenaufgabe" auf "Gewürzgewinnung" umgeschaltet werden. Doch über die drei ersten Sietchs hinaus muß ein Gewürzsucher gefunden und in die anderen Sietchs geschickt werden, um weitere Vorkommen zu erkunden Fremen, die im Gewürzabbau beschäftigt sind, werden auf der Karte gelb gekennzeichnet.



MOTIVATION

Die Fremen werden nur für Sie arbeiten, wenn sie ausreichend motiviert sind. Motivation wird als Prozentsatz angegeben, der abnimmt, wenn Paul es versäumt, die Sietchs regelmäßig zu besuchen. Sinkt die Motivation, so nimmt auch die Gewürzproduktion ab. Darüber hinaus gibt es andere Hinweise für abnehmende Motivation, wie z.B. Sabotage. Die Motivation kann erhöht werden, indem Sie den Fremen bei der Verwirklichung ihrer Träume helfen (vgl. Ökologie).

AUSRÜSTUNG

Verlassene Sietchs enthalten oft wertvolle Ausrüstungsgegenstände wie Sandkriecher (die die Produktionsrate erhöhen), Ornithopter und Waffen. Schmuggler, die neutral bleiben und sich keiner der Seiten anschließen, verkaufen Ausrüstungsgegenstände und Waffen.

DIE SANDWÜRMER

Der Schai-hulud oder Sandwurm ist eng mit dem Melange verbunden und äußerst gefährlich. Er greift ohne jeglichen Grund an, auf rhythmische Schwingungen reagierend, die von Maschinen wie dem Sandkriecher ausgeschickt werden. Sandwürmer können daher die Gewürzproduktion erheblich beeinträchtigen.



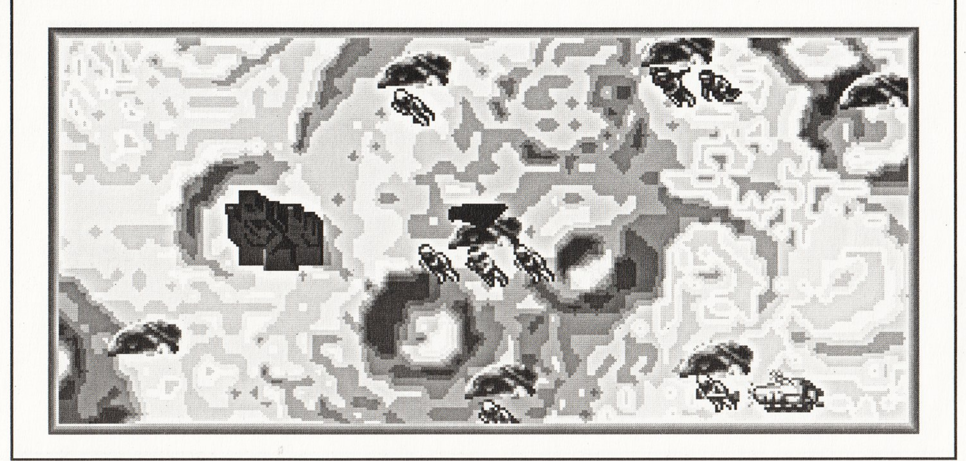
Sandwürmer spielen jedoch noch eine andere wichtige Rolle: wie Sie hoffentlich im Laufe des Spiels entdecken werden, können sie auch für den Transport verwendet werden.

CHARISMA

Pauls Erfolg wird auf der Charisma-Anzeige dargestellt, die Pauls Handlungen entsprechend steigt oder fällt. Gelingt es Paul, die Fremen davon zu überzeugen, für ihn zu arbeiten, so steigt sein Charisma. Damit nehmen aber auch Pauls telepathischen Fähigkeiten zu, so daß er schließlich über weite Entfernungen mit seinen Truppen Kontakt aufnehmen und so wiederum deren Motivation erhöhen kann, ohne sich selbst auf Reisen begeben zu müssen.

Im Laufe des Spiels kann Paul, je nach Dauer und Quantität des Gewürzes in seinem Blut, Visionen haben (seine Augen werden sich, wie die der Fremen, durch den Genuß von Gewürz blau färben). In diesen Visionen erhält Paul Kenntnis von wichtigen Ereignissen auf Arrakis, z.B. Nachrichten vom Imperator, Angriffe auf Sietchs oder Sandkriecher usw.

Anmerkung: Zu bestimmten Punkten des Spiels wird eine automatisch gestartete Sequenz gezeigt, die eine Übersicht über alle Ereignisse gibt.



KONFLIKT

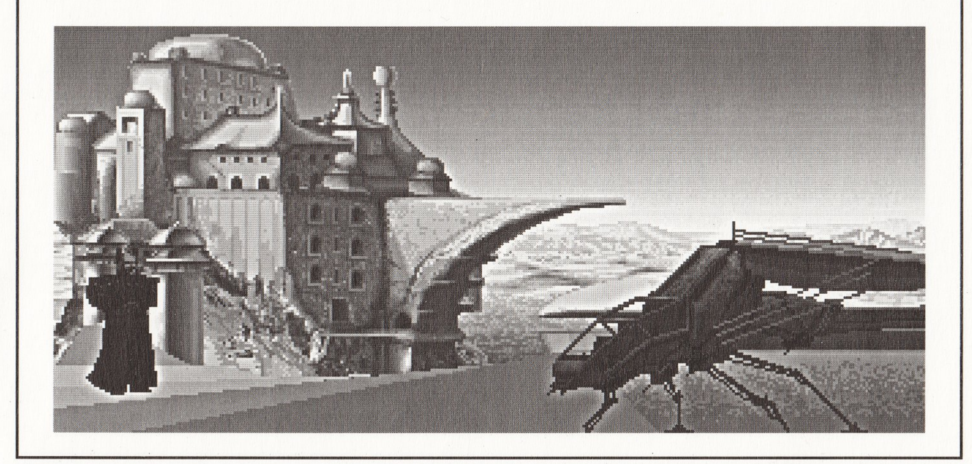
Militärische Ausbildung

Sobald Sie Kontakt mit Stilgar, dem Führer der Fremen, aufgenommen haben, können Sie damit beginnen, eine Armee gegen die Harkonnens aufzustellen. Nach der Kontaktaufnahme können die Truppen mit der militärischen Ausbildung beginnen. Die Intensität der Ausbildung ist für die militärische Leistung der Truppen ausschlaggebend.

Die Ausbildung kann beschleunigt werden, indem Sie Gurney Halleck in die Sietchs schicken.

Spionage

Nachdem Sie die Truppen aufgestellt haben, können Sie einige Angehörige der Truppen zur Spionage abkommandieren, um Informationen über die Position und Stärke der Forts der Harkonnen zu erlangen. Es können nur Forts in der unmittelbaren Umgebung individueller Sietchs gewählt werden. Truppen, die sich auf Kundschaftergang befinden, können jederzeit einen Befehl zum Angriff erhalten. Sie laufen aber auch Gefahr, von den Harkonnens gefangengenommen zu werden. Die allgemeine Leistungsfähigkeit der Truppen hängt von der Länge und Intensität der Ausbildung ab.



Waffen

Eine gute Ausstattung mit Waffen erhöht Ihre Siegeschancen im Kampf gegen die Harkonnens.

Es gibt vier Waffenarten:

Crysmesser: ein den Fremen heiliges Kampfmesser

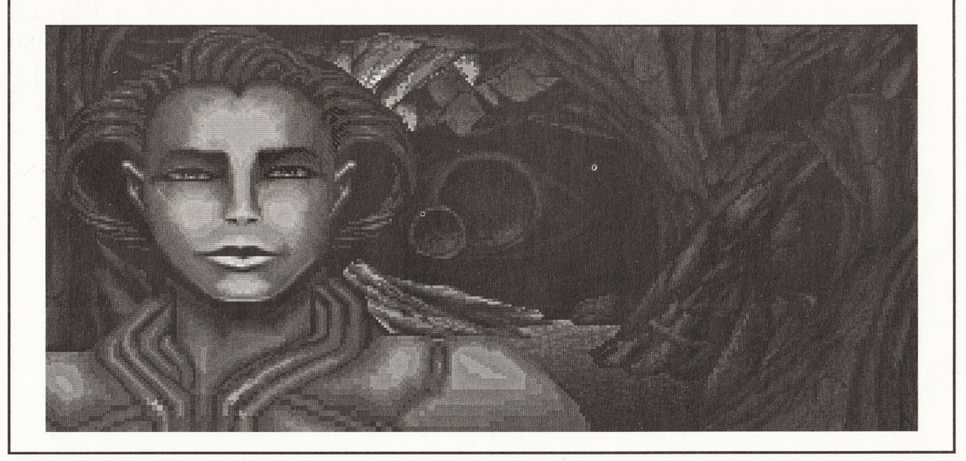
Eine in der Hand gehaltene Laserpistole

Das Modul, ein mächtiger, durch die Stimme gesteuerter Kasten, der mit verheerender Wirkung Töne optimiert und konzentriert.

Atomwaffen, die erst nach der Eroberung von Harkonnen-Forts gefunden werden können.

Angriff

Nachdem Sie die Harkonnen-Forts entdeckt haben, können Sie die genaue Position auf der Gewürzdichtenkarte überprüfen. Indem Sie die Option "Truppenaufgabe" anklicken, können Sie die Position Ihrer eigenen Truppen überprüfen. Ein blau gekennzeichnetes Fort gehört den Harkonnens. Truppen gehen zum Angriff über, wenn ein Sietch und dann ein Harkonnen-Fort angeklickt wird. Ihre Truppen werden einige Stunden brauchen, bis sie ihre Positionen eingenommen haben, doch einmal angelangt, werden sie automatisch mit dem Angriff auf das Harkonnen-Fort beginnen.



Sie können die Erfolge Ihrer Truppen verfolgen und gegebenenfalls Verstärkungen entsenden (dies braucht Zeit) oder den Rückzug anordnen. Sind Ihre Truppen verloren, so können sie nicht ersetzt werden. Manchmal kann es Ihnen jedoch gelingen, Fremen aus der Gefangenschaft in Harkonnen-Forts zu befreien.

Ebenso ist es möglich, Hauptleute der Harkonnens gefangenzunehmen und eventuell wichtige Informationen von ihnen zu erhalten.

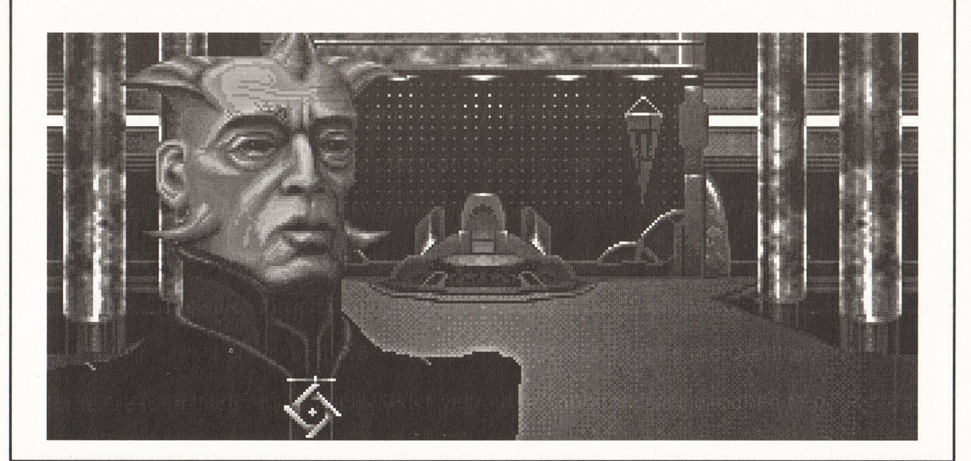
Wenn die Frementruppen erfolgreich sind, hat Paul eine Vision, wie sich ein Fort der Harkonnen in ein Sietch verwandelt.

ÖKOLOGIE

Es ist ein alter Traum der Fremen, Arrakis in eine blühende Landschaft mit im Überfluß vorhandenen Wasservorräten zu verwandeln und damit den Planeten fruchtbarer zu gestalten. Wenn Sie den Fremen bei der Verwirklichung ihrer Träume helfen, erfüllen Sie zwei weitere wichtige Funktionen in diesem Spiel:

i) Die Motivation der Fremen wird verstärkt.

ii) Wird der zerstörerische Abbau von Gewürz durch eine Bepflanzung des Planeten abgelöst, werden die Harkonnens aus ihrem Gebiet, das für Vegetation günstige Voraussetzungen bietet, vertrieben.



Sie können erst nach einer Kontaktaufnahme mit Kynes dem Ökologen mit Ihren ökologischen Maßnahmen beginnen, da Kynes im Besitz der Setzlinge ist, die für den Beginn einer Bepflanzung von Arrakis nötig sind. Daraufhin können Sie die Einsatzart der Truppen in den Sietchs auf ökologische Arbeiten umstellen (die Truppen werden nun in grüner Farbe dargestellt).

Windfallen

Die erste Ihrer ökologischen Maßnahmen ist die Errichtung einer Windfalle. Da auf diesem Planeten Wasser so rar ist, müssen alle nur erdenklichen Vorkommen genutzt werden. Windfallen entziehen der Luft Feuchtigkeit und sammeln sie in Reservoiren in den Sietchs. Wenn Sie den Truppen ökologische Arbeiten zuweisen, können sie in Sietchs, die keine Windfallen besitzen, mit dem Bau von Windfallen beginnen und somit die Kapazität weiter erhöhen. Um zu überprüfen, ob ein Sietch Wasser oder eine Windfalle besitzt, brauchen Sie nur den linken Mausknopf betätigen, um die entsprechenden Informationen aufzurufen.

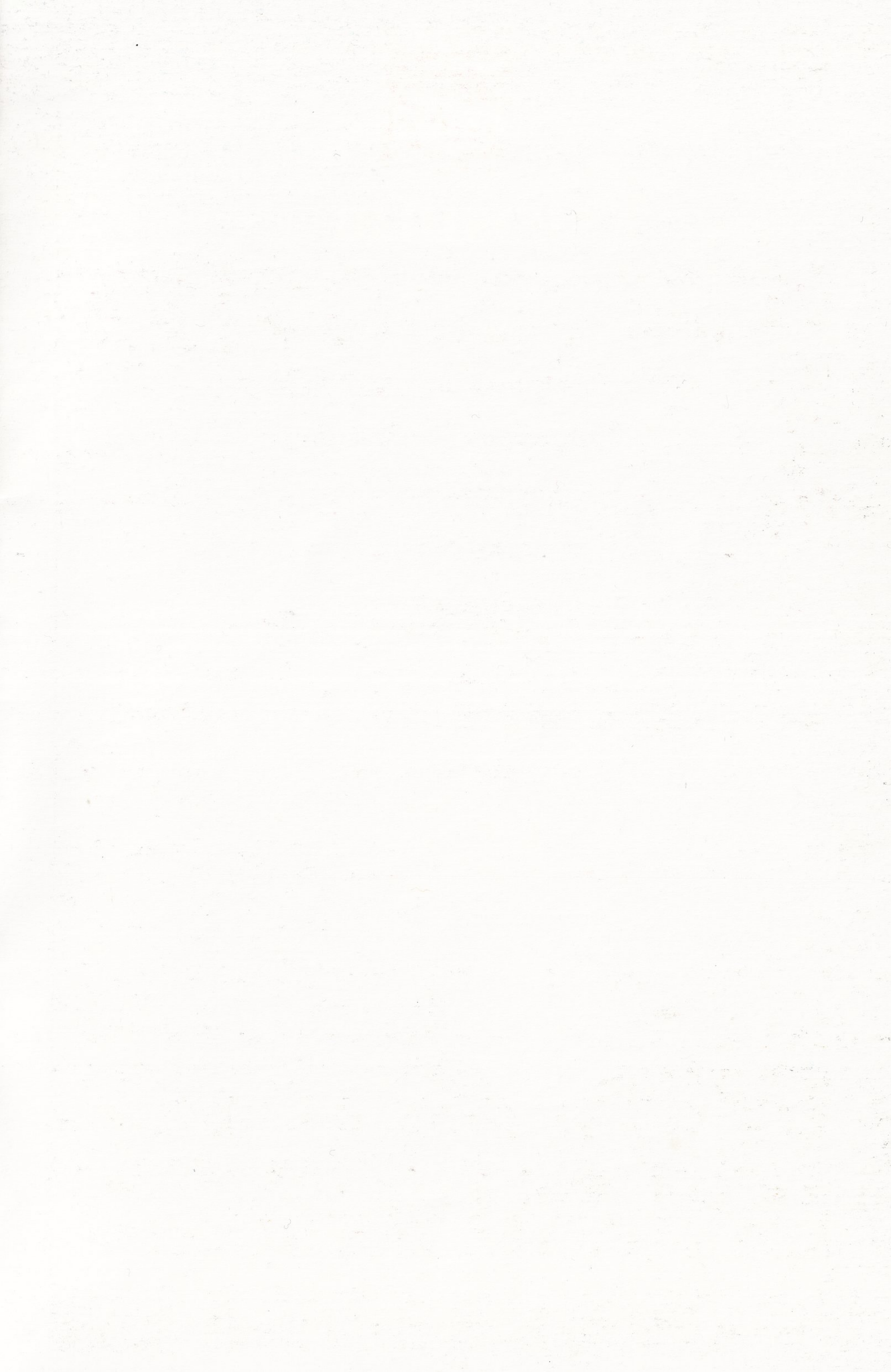
Kultivierung

Sie können erst mit der Bepflanzung beginnen, wenn sich Setzlinge in Ihrem Besitz befinden. Schicken Sie Ihre Truppen zu Kynes oder senden Sie Ihre Truppen auf die Suche nach Ausrüstungsgegenständen, in der Hoffnung, daß sie dabei auf Setzlinge stoßen. Wenn die Truppen mit Keimlingen zurückkehren, beginnt automatisch die Kultivierung des Planeten.

Anmerkung: Behalten Sie während des ganzen Spieles Ihre Truppen im Auge. Wenn ein Mann seine Arbeit niederlegt, ist entweder seine Motivation zu niedrig oder er hat keine geeigneten Ausrüstungsgegenstände, d.h. Setzlinge, mehr. Schicken Sie ihn auf die Suche.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn es Paul und den Fremen gelingt, alle Forts und schließlich den Palast der Harkonnens einzunehmen.





Developed by Cryo Entertainment Systems.

Virgin Games Ltd. 338a Ladbroke Grove, London, W10 5AH